

Ist das Kinderspiel noch zu retten? Bedrohung des Spiels und Befreiung im Spiel

Zurek, Adam

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Zurek, A. (2007). Ist das Kinderspiel noch zu retten? Bedrohung des Spiels und Befreiung im Spiel. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 31(4), 57-72. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-292327>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Adam Zurek

Ist das Kinderspiel noch zu retten?

Bedrohung des Spiels und Befreiung im Spiel¹

Der Beitrag diskutiert die gegenwärtige Bedrohung des Kinderspiels am Vergleich zweier Untersuchungen zum Straßenspiel: der klassischen Studie von Peesch und der Arbeit von Hegemann-Fonger. An prototypischen Straßenspielen wie »Hopse« und »Gummitwist« werden psychologische Interpretationen entwickelt. Zudem fließen eigene Forschungsarbeiten ein, die die These belegen, dass das genuine freie und selbstorganisierten Straßenspiel zugunsten anderer, entfremdeter Spielformen zurückgedrängt wird.

Schlüsselbegriffe: Straßenspiel, Bedrohung des Kinderspiels, Entfremdung

Zur Bedrohung des Kinderspiels:

Hein Retter (1992), ein bekannter Spielzeug- und Spiel-Pädagoge, blickt auf die *Paradoxien des Kinderspiels* heute. Er sieht (mit Ulrich Beck) eine Modernitätskrise, die auf Grundlage des Paradoxons größtmöglicher Fortschrittschancen vs. größtmöglicher Überlebensrisiken der Menschheit bestünde. In diesem Zusammenhang stellt Retter die Frage nach der »Gefährdung des Kinderspiels« (S. 612). Und obwohl er massive Veränderungen des Kinderspiels von der Zeit nach dem II. Weltkrieg bis heute (gemeint sind die 1990er Jahre) feststellt – heute: vorherrschendes Einzel-spiel und zu zweit, Spielen in Konkurrenz zur Mediennutzung, durch Termine weitgehend vorstrukturierte Freizeit, Angebot von Erlebniswelten statt schlichten Spielens –, erkennt er das Kinderspiel als *nicht* wesentlich gefährdet; sieht es im Wandel von einer Industriegesellschaft zur postindustriellen Gesellschaft (ebd.). Bedrohungen sieht er eher auf der anderen Seite, der Seite der Pädagogen und pädagogischen Institutionen, und zwar in der »weltweit zunehmenden Institutionalisierung des Kinderspiels« (Retter, 1992, S. 614). Hierfür schlägt er als Lösung »Balance-

Haltungen« der Erwachsenen vor, die den Kindern genügend Möglichkeiten für privates Spielen sichern sollen.

Aber muss man² die Situation der Kinder heute nicht wesentlich kritischer und härter analysiert sehen, als dies Retter tut? »Kindsein ist längst kein Kinderspiel mehr«, schreibt Klaus-Peter Brinkhoff (1996) und zählt situative Typen von Kindheit auf, die den Wandel (im Vergleich noch zu den 1960er Jahren) krass verdeutlichen: »Airbag-Kindheit« (mit erheblich verbesserten soziökonomischen Lebensbedingungen, so gut wie nie zuvor in der Geschichte der Menschheit); »Konsumkindheit« (befreit von existenziellen Problemlagen; gnadenloser Konsum von industriellen Massenspielgütern); »Medienkindheit« (Medienaufrüstung; unbegrenzter Konsum phantasieloser, brutaler und bisweilen sogar perverser Medienkonserven); »Erste-Reihe«-Kindheit (allseitige Entzauberung der Welt; Neil Postmans *Verschwinden der Kindheit* aus dem Jahr 1995; Kinder in der ersten Reihe; Früherwachsenheit und gestreckte Pubertät); »Karriere-« und »Insel-Kindheit« (verinselter Lebensraum, hoch-selektive Kinder-Meetings); »Entsinnlichte Kindheit« (Primat von medial aufbereiteten Second-Hand-Erfahrungen) etc.

Der Untergang des Straßenspiels

Mit dem »Untergang des Straßenspiels« meine ich nicht, dass nicht auch weiterhin gelegentlich Kinder auf der Straße spielen werden, sondern, dass das kulturelle Phänomen ›Straßenspiel‹ mit seiner (dokumentierten) Jahrhunderte langen Geschichte und seinem eigenständigen psychischen Profil gegenwärtig verloren geht.

Straßenspiel ist die allersichtbarste und selbstorganisierte Spielform der Kinder, öffentlich auf Straßen, Bürgersteigen, Plätzen, Spielplätzen gelebtes und produziertes Spiel. Dabei nimmt es für die kindliche Entwicklung nicht einmal den wichtigsten Platz ein; der dürfte bei dem von Jean Piaget so genannten Symbolspiel der kleinen Kinder liegen (vgl. 1975, S. 157-183). Aber im Straßenspiel demonstrieren die Kinder ihre Welt, lösen fiktiv Konflikte unserer Gesellschaft und Kultur und eignen

sich die Erwachsenenwelt an, indem sie sie verkürzen, karikieren, gegen-darstellen.

Für die Prüfung meiner These vom Untergang (oder radikalem Niedergang) des eigentlichen Straßenspiels, die uns Aufschluss oder zumindest Hinweise zur Lage des Kinderspieles überhaupt geben soll, verwende ich die qualitativen und quantitativen Daten aus drei Untersuchungen zum Straßenspiel der Kinder:

- Da ist einmal der ›Klassiker‹: damit meine ich die Untersuchung von Reinhard Peesch (1957) mit dem Titel *Das Berliner Kinderspiel der Gegenwart*. Peesch führt seine Erhebung 1955 an 4 815 Schülerinnen und Schülern der 2. bis 8. Klasse in Gesamt-Berlin durch: über schriftliche Befragung (»Welche Spiele spielt ihr jetzt auf der Straße am liebsten?«, S. 9) und vertiefende, ausführliche Beschreibungen der gefundenen Spiele durch ausgewählte Kinder (S. 13).
- Zum Kurz-Vergleich bietet sich die empirische Untersuchung von Heike Hegemann-Fonger (1994) an; 37 Jahre nach Peesch erhebt sie im Münsteraner Kreuzviertel an zwei Grundschulen die Daten zum Straßenspiel der 8- bis 10jährigen mit zwei Untersuchungsabschnitten (Mai/Juni 1992) in Kreuz- und Martin-Luther-Schule in einer Unterrichtsstunde.
- Schließlich werde ich noch qualitative Beschreibungen und Analysen einbringen, die aus dem *Projekt Spielen* im Sommer-Semester 1979 und Winter-Semester 1979/80 an der Universität Bremen stammen und sich theoretisch vor allem den Fragen nach den befreienden Momenten des Straßenspiels wie auch seiner Entfremdung widmen (vgl. Zurek, 1980, 2007).³

Zur Empirie der Straßenspiele

Wenden wir uns der Tabelle von Peesch (1957, S. 81) über die zehn beliebtesten Spiele im Frühjahr 1955 für die Schulklassen 2 bis 8 zu. Die

»Intensität« der Straßenspiele wird dargestellt als prozentuale Häufigkeit ihrer Nennung.

Die zehn beliebtesten Spiele im Frühjahr 1955

2. Klasse		3. Klasse		4. Klasse		5. Klasse		6. Klasse		7. Klasse		8. Klasse	
Jungen:	%		%		%		%		%		%		%
1. Fußball . . .	60,1	Fußball . . .	61,2	Fußball . . .	72,8	Fußball . . .	76,3	Fußball . . .	75,0	Fußball . . .	67,2	Fußball . . .	72,1
2. Versteck . . .	50,5	Versteck . . .	46,9	Völkerball . . .	39,6	Völkerball . . .	52,8	Radfahren . . .	38,9	Radfahren . . .	51,2	Radfahren . . .	41,2
3. Einbrüche . . .	39,5	Einbrüche . . .	32,4	Versteck . . .	36,8	Versteck . . .	44,8	Völkerball . . .	37,4	Völkerball . . .	36,0	Völkerball . . .	25,3
4. Rollerf. . .	35,9	Völkerball . . .	27,1	Radfahren . . .	32,0	Handball . . .	32,3	Versteck . . .	34,7	Handball . . .	23,0	Handball . . .	11,2
5. Radfahren . . .	20,0	Rollerf. . .	23,6	Einbrüche . . .	25,3	Radfahren . . .	32,0	Handball . . .	27,8	Versteck . . .	13,3	Schlagball . . .	5,1
6. Murneln . . .	18,1	Radfahren . . .	19,8	Handball . . .	25,0	Einbrüche . . .	26,4	Einbrüche . . .	20,7	Einbrüche . . .	9,8	Versteck . . .	4,7
7. Völkerball . . .	17,8	Handball . . .	19,0	Rollschuhf. . .	23,6	Rollschuhf. . .	21,4	Rollschuhf. . .	18,2	Schlagball . . .	9,0	Treibball . . .	4,7
8. Hopse . . .	14,0	Räub. u. Pol. . .	18,0	Rollerf. . .	18,2	Räub. u. Pol. . .	20,9	Räub. u. Pol. . .	15,0	Rollschuhf. . .	7,4	Einbrüche . . .	3,0
9. Räub. u. Pol. . .	14,0	Rollschuhf. . .	17,2	Räub. u. Pol. . .	12,1	Murneln . . .	15,0	Murneln . . .	10,1	Räub. u. Pol. . .	7,4	Rollschuhf. . .	3,0
10. Triesseln . . .	13,7	Murneln . . .	12,9	Coub. u. Ind. . .	11,0	Schlagball . . .	15,0	Schlagball . . .	7,6	Murneln . . .	5,1	Räub. u. Pol. . .	2,1
Mädchen:													
1. Hopse . . .	51,6	Versteck . . .	48,6	Versteck . . .	52,8	Versteck . . .	64,5	Völkerball . . .	55,2	Völkerball . . .	58,5	Völkerball . . .	45,0
2. Versteck . . .	47,2	Hopse . . .	47,6	Rollschuhf. . .	47,7	Völkerball . . .	55,8	Versteck . . .	50,7	Radfahren . . .	37,7	Radfahren . . .	31,2
3. Einbrüche . . .	38,4	Rollschuhf. . .	40,3	Hopse . . .	43,8	Rollschuhf. . .	50,8	Rollschuhf. . .	44,0	Rollschuhf. . .	28,7	Schlagball . . .	7,3
4. Rollerf. . .	37,5	Einbrüche . . .	38,8	Völkerball . . .	43,8	Hopse . . .	49,0	Radfahren . . .	37,0	Versteck . . .	27,0	Treibball . . .	6,6
5. Rollschuhf. . .	35,3	Völkerball . . .	30,2	Einbrüche . . .	39,5	Einbrüche . . .	49,0	Hopse . . .	29,8	Einbrüche . . .	14,9	Handball . . .	5,6
6. Triesseln . . .	20,3	Murneln . . .	20,4	Radfahren . . .	28,8	Radfahren . . .	27,3	Einbrüche . . .	27,0	Schlagball . . .	11,8	Versteck . . .	5,3
7. Murneln . . .	18,1	Rollerf. . .	20,1	Räub. u. Prinz. . .	24,0	Murneln . . .	22,5	Halli-hallo . . .	15,9	Räub. u. Prinz. . .	9,7	Treibball . . .	5,3
8. Radfahren . . .	18,1	Räub. u. Prinz. . .	19,1	Triesseln . . .	19,5	Halli-hallo . . .	17,7	Räub. u. Prinz. . .	13,6	Hopse . . .	9,0	Einbrüche . . .	2,7
9. Puppen . . .	15,9	Halli-hallo . . .	17,6	Rollerf. . .	15,7	Räub. u. Prinz. . .	17,4	Murneln . . .	13,4	Handball . . .	8,7	Hopse . . .	2,0
10. Völkerball . . .	14,7	Radfahren . . .	14,5	Murneln . . .	17,6	Schule . . .	15,6	Schlagball . . .	13,4	Treibball . . .	4,2	Räub. u. Pol. . .	2,0

Tab. 1: nach Peesch (1957, S. 81)

Im Einzelnen:

- ganz stark vertreten sind die Hüpfspiele, vor allem »Hopse« bei den Mädchen mit über 50% der Nennungen im 2. Schuljahr bis zur 6. Klasse (unterer Schulbereich – Klasse 2-4) zentriert sind (»Hopse« bei Jungen in der 2. Klasse: 14%);
- bei den Jungen findet Peesch primär »Fußball«, von der 2. Klasse (60,1%) bis zur 8. Klasse (72,1%); die Mädchen nähern sich hier über Völkerball (Klasse 6-8 dominant) dem Gruppen-Leistungssport an;
- die Ballgeschicklichkeitsspiele wie »Zehnerball« sind in ihrer Breite unter den ersten zehn nur schwach vertreten, aber bei den Mädchen von der 2. bis 6. Klasse (14%-20%) mit »Halli-Hallo«, »Aschi,

Aschi Nr. 5«; auch »Eier hüpfen« (über den von der Wand zurückspringenden Ball hüpfen)⁴;

- die Schreitspiele sind nur noch schwach vertreten: »Mutter, Mutter, wie spät ist die Uhr?« (zwischen 2% und 6,6%);
- die Haschespiele sind mit »Einkriege« oder »Einkriege-Zeck« von der 2. bis zur 6. Klasse bei Jungen und Mädchen (von etwa 40% auf um die 20% in der 6. Klasse sinkend) gut vertreten (»Blumen«-, »Zeitungs«-, »Zigaretten-Zeck«)⁵, (»Einkriege«: Abzählreim; »Widerschlag is Katzendreck!« Laternenpfähle [Eisen], Bäume [Holz] gelten als frei [»lu«]); Haschespiele mit Wechselgespräch bilden eine Unterkategorie wie: »Meister, Meister gib uns Arbeit!«, *Hexe-Spiele*: (»Hexe Hexe Kaukau, hau mir doch den Hintern blau!«);
- Stark vertreten auch »Versteck« bei Jungen (2.-6. Klasse von 50,5% bis 34,7%) und Mädchen; von der 3.-5. Klasse gar an erster Stelle – ähnlich zu »Einkriege«; die einfachste Form tritt am häufigsten auf (bestimmte Stelle als »Anschlag«: Augen bedeckend zählen: »1, 2, 3, 4, Eckstein, alles muss versteckt sein...«, »Anschlag für...« »Erlöst«) (Es gibt viele Formen: »Englisch«, »Stäbchen«, »Ballversteck«);
- »Murmeln« hat sich nach Peesch schon stark zurückgebildet, wird aber noch mit 20% in den unteren Klassen genannt;
- regelfreie Bewegungsspiele als Spielen mit Fahrzeugen; »Roller« finden sich bei Jungen und Mädchen etwa gleich von über 35% in der 1. Klasse bis etwa 10% in der 5. Klasse; für »Rollschuh« zeigt sich eine Dominanz der Mädchen von 35% in der 2. Klasse bis zum Höhepunkt in der 5. Klasse mit über 50%; bei »Rad fahren« beide von 20% auf etwa 40% in der 6. Klasse ansteigend. Dazu kommt »Trieseln« (einen Kreisel treiben) mit höherem Auftreten nur bei den Mädchen in den unteren Klassen.

Spiele, die nicht mehr in der Tabelle auftauchen, da sie geringere Nennungen aufweisen:

- Rollenspiele treten auf als: »Puppenspiele«, »mit dem Puppenwagen«, überwiegend Mädchen von 15,9% (2. Klasse) bis 6,1% in der 5. Klasse absinkend; »Mutter-Vater-Kind«, »Mutter-Kind«, »Schule«, »Rechenschule«, »Ballschule«, »Lehrer« wird öfter angegeben: um 10% bei den Mädchen bis Klasse 5, bei den Jungen max. 4% in der 3. Klasse; »Cowboys und Indianer« nur bei den Jungen um 10% bis zur 5. Klasse;
- Modellauto-Spiel: »Autorennen« (auf dem Damm mit Kreidestrichen Bahnen für Renner, fahren durch Stoßen; aus der Bahn werfen);
- Scherzspiele: »Uhrenverkauf« (Kundin kauft die Uhr, die von einem anderen Kind dargestellt wird, im Uhrenladen, die Verkäuferin zieht sie auf dem Rücken auf: »ticke-tack-ticke-tack«; zuhause macht die Uhr dann aber: »Ticke-tack-Hühner-kack«; Protest der Kundin; die Uhr wird von der Verkäuferin auf den Misthaufen geworfen etc.).

Rechnet man zusammenfassend die rein sportiven Bewegungsspiele heraus (die auch schulisch und vereinsmäßig repräsentiert werden sowie reine Spielregel-Spiele mit Gewinncharakter darstellen), so ergibt sich für das Berliner Straßenspiel von 1955 ein großer Block genuinen, freien und selbstorganisierten Straßenspiels mit Spielen wie: Haschespiele mit Wechselgespräch, Versteckspiele, Hüpfspiele, Schreitspiele, Ballgeschicklichkeitsspiele, Scherzspiele mit Wechselgespräch, Murmeln, Modellauto-Rennen, Rollenspiele (Puppenspiele, Vater-Mutter-Kind, »Schule«), Regelfreie Bewegungsspiele mit Fahrzeugen (»Roller«, »Rad«, »Rollschuh«).

Untergegangen oder stark zurückgegangen (soweit dies vergleichbar ist) sind: Schreitspiele, Scherzspiele, Murmeln.

Eine wesentliche methodische Einschränkung muss jedoch genannt werden: die Häufigkeit der Nennungen lässt nicht unbedingt, wie Peesch suggeriert, auf die »Intensität«, also reale Spieldauer und Häufigkeit schließen.

Werfen wir nun einen kurzen vergleichenden Blick auf Hegemann-Fongers Untersuchung von 1994 im Münsteraner Kreuzviertel: Dabei schauen wir auf die 10 beliebtesten Spiele für Mai und September in ihrer prozentualen Häufigkeit (auf je 100 Schüler und Schülerinnen):

Mai 1992			September 1992		
1	Rollenspiele	21.9%	1	Fangen	32.3%
2	Fußball	21.5%	2	Fußball	23.5%
3	Fahrrad	18.9%	3	Fahrrad	16.8%
4	Fangen	16.2%	3	Verstecken	16.8%
4	Rollschuh	16.2%	5	Allg. Ballspiele	12.8%
6	Allg. Ballspiele	9.2%	6	Tischtennis	11.5%
7	Pferd	11.1%	7	Pferd	11.1%
8	Verstecken	8.3%	8	Federball	9.3%
9	Federball	7.0%	9	Rollschuh	7.5%
10	Totenball	6.6%	9	Rollenspiel	7.5%

Tab. 2: Die 10 am häufigsten für nachmittags genannten Spiele der 8-10jährigen Kinder im Kreuzviertel von Münster (Mai und September 1992 nach Hegemann-Fonger, 1994, S. 140-142) in Prozentanteilen

Die Tabelle zeigt das »Aus« für eine Reihe von Straßenspielen, die bei Peesch noch unter den ersten zehn geführt werden, wie: »Hopse«, »Murmeln«, »Trieseln«, »Halli-Hallo«, »Räuber und Polizei«, »Räuber und Prinzessin«, »Cowboy und Indianer«, »Roller«, »Puppen« (vgl. Peesch 1957, S. 81, vgl. mit der 2. bis 4. Klasse).

Im Kern übereinstimmend⁶ bleiben: »Fangen«, »Verstecken«, »Fußball«, »Fahrrad«, »Rollschuh«, »Völkerball« (als »Totenball« in der Münsteraner Population).

Neu für die 8-10jährigen aus dem Kreuzviertel sind das Spiel »Pferd« sowie der hohe Anteil der spontanen Rollenspiele überhaupt.

Insgesamt gesehen ist ein starker Rückgang der klassischen Straßenspiele (die ehemals dominierende »Hopse« ist ganz verschwunden) zu konstatieren. Beliebte Sportarten nehmen ihren Platz ein (Fußball, Federball). Die Kinder spielen mehr »Drinnen«-Spiele draußen (wie »Rollenspiele« und »Pferd«). Das Straßenspiel selbst verlagert sich zunehmend in Gärten, auf Schulhöfe und Spielplätze. Daher sehe ich meine These vom Untergang des Straßenspiels bestätigt.

Wir sind Zeugen des Niedergangs dieser von Kindern spontan selbstorganisierten Straßenspielkultur.

»Hopse« (»Himmel und Hölle«, »Hümpeln«)

Ich gehe nun vom qualitativen Vergleich aus, welcher auch die psychologisch-kritische Interpretationslinie mit Spiel- und Konfliktdeutungen eröffnen soll. Finden sich bei Hegemann- Fonger (1994) nur drei Hüpffiguren für »Hümpeln«, und die sind ausschließlich von ihren älteren Gewährsleuten (mit deren Kindheit in den 1950iger und 1960iger Jahren) genannt, so präsentiert Peesch (1957) dagegen – s. Tab. 1 – mit acht Spielfiguren von »Hopse« und sehr differenten und kreativen Spielregeln den ganzen Reichtum dieses Spiels um 1955.

Ich greife die Hüpf-Figur »Hopse«⁷ heraus und erläutere das Spiel anhand der Abb. 1:

- sie wird mit Kreide auf den Bürgersteig gezeichnet (Felder entsprechen Pflastersteinen);
- es wird mit der Hopsekette⁸ gespielt; in ein Feld geworfen und z. B. von Feld zu Feld mit dem rechten Bein gestoßen;
- der Himmel ist zum Ausruhen da;
- die Hölle darf man nicht betreten, fällt die Kette rein, ist es aus: Neuanfang;
- Himmel werfen, d. h. in G (= Glück), darf eine Tour ausgelassen werden;
- beim Werfen auf »Post«– darf man nicht sprechen oder lachen.

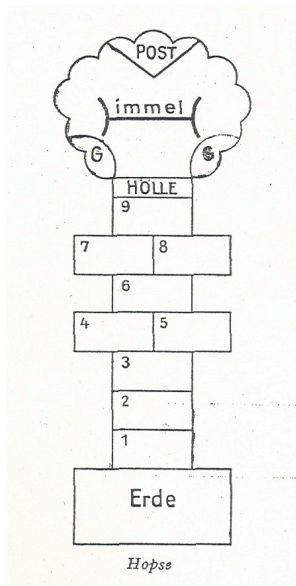


Abb. 1: Hopse aus Peesch (1957)

12 »Touren« sind angegeben: 1.Tour: »Hopse vorwärts« (von der Erde aus Kette in Feld 1 werfen, Kette aufnehmen; Kette in Feld 2 werfen, auf einem Bein bis Feld 1 hüpfen, Kette aufnehmen und zurückhüpfen; usw. bis Feld 9; vgl. Peesch, 1957, S. 23). Um zu einer Interpretation von »Hopse« oder »Himmel und Hölle« zu kommen, gehe ich von gesellschaftlichen Momenten, wie sie in der Konflikttheorie des Spiels nach Brian Sutton-Smith (1978) repräsentiert sind, ebenso aus wie vom tiefenpsychologischen Modell der Selbstentwicklung:

Sutton-Smith entwickelt seine Konfliktauffassung vom Spiel als Sozialisationskonzept (Sutton-Smith, 1978, S. 68), die ein Treffen von individuellen und kulturgeschichtlichen Prozessen beinhaltet. Danach symbolisieren Spiele unter der Oberfläche vorhandene Konflikte; ein durch Erziehung verursachter Konflikt und seine Repräsentation im Spiel verhalten sich isomorph; das Spiel wird zum Konfliktmodell.

Dazu legt Sutton-Smith ein Konflikt-Paradigma vor: an der Spitze der Konflikt-Pyramide stehen Ordnung vs. Anarchie (hier schon das Sandburgen/Sandbergbauen der kleinen Kinder: die Burg, gerade erbaut, muss danach zerstört werden, zum Missfallen der Eltern); darunter bilden sich zwei Konfliktlinien: Annäherung – Vermeidung (die Haschespiele mit Wechselgespräch: »Fischer, Fischer...«; aber auch die Schreitspiele der Mädchen: »Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen?«) sowie Erfolg – Versagen (alle sportlichen Leistungsspiele).

Die erste Konfliktlinie verläuft nach »Annäherung – Vermeidung« als: Anerkennen – Ablehnen, Verfolgen – Fliehen, schließlich als Angreifen – Verteidigen.

Ein Beispiel für eine Konfliktverlagerung: Wird »Räuber und Polizei« nach Peesch noch als Such- und Fang-Spiel gespielt mit dem Konflikt »Verfolgen – Fliehen« (vgl. Peesch, 1957, S. 44), so hat sich das Spiel 1979 in das Spiel »Cowboy« verwandelt (vgl. Zurek, 1980, S. 16), wo zwei lose Gruppen gegen einander kämpfen (mit Platzpatronen-Pistolen, wer getroffen ist, muss bis 30 zählen und kann dann weiterspielen), was dann aber dem »Angreifen – Verteidigen«-Konflikt entspricht.⁹

Die gesellschaftspolitische Einfärbung der Konflikte sei nur kurz erwähnt: nach Baader (1979, S. 198) bietet sich das »Räuber-Gendarm«-Spiel an für die Darstellung brisanter Themen der aktuellen politischen Wirklichkeit wie:

- 1918: »Spartakus und Regierung«
- 1933: »Nazi und Sozi«
- 1971: »Baader-Meinhof und Polente«¹⁰

Zurück zu »Hopse« und seinem, dem Spiel innewohnenden und symbolisierenden Konflikt! Dass beim Mutter-Kind-Spiel für die Mädchen die Auseinandersetzung (von der Kopie bis zur Ironie) mit der Frauen-, vor allem der Mutter-Identität abläuft, ist recht offensichtlich. Wie verhält es sich aber bei »Hopse«?

Ein Frauen-Konflikt, vielleicht der Identitätskonflikt der Frau wird hier symbolisiert, abgearbeitet, auf dem Niveau von Spielregeln und Operationen vermittelt:

Der Umriss, auf dem gehüpft wird, stellt die Wohnung¹¹/das Haus¹², in dem die Kinder leben, dar, die/das sauber zu halten sind; die Hausfrau (die Mutter!), die nacheinander Zimmer für Zimmer durchmacht;¹³ fegt, wischt (staubsaugt). Die Leistung ist auf Genauigkeit und Körperbeherrschung ausgerichtet, nicht auf Schnelligkeit. Zimmer, die noch feucht sind, müssen übersprungen werden. Die Grenzen müssen streng eingehalten werden. Glück, Himmel und Hölle liegen im Häuslichen und Familiären!

Der Konflikt liegt wohl darin (neben dem Mutter-Kind-Konflikt: »so werden wie Mama!«), dass Mädchen eigentlich (von ihren Wünschen her) »Tierärztin«, »Schauspielerin«, »Turnierreiterin« werden wollen, aber konkret mit »Hopse« in eine positive Hausfrauenrolle identifiziert werden. Hier drückt sich also der Konflikt zwischen der »Anderswelt« der eigenen Utopie und der Banalität des Drucks der Herkunftswelt aus.

Der sich permanent wiederholende Charakter des Spiels – von Häuschen zu Häuschen, Stube zu Stube hüpfen – spiegelt das Immergleiche des häuslichen Daseins; aber durch von den Kindern erfundene immer neue Touren (»Schurre« – auf einem Bein Kette durch Felder schieben, »Kopf«, »Eiertragen« etc.) erscheint der Konflikt zwar nicht auflösbar, wird aber balanciert und ins Lustvolle verwandelt.

Es lässt sich allerdings noch eine weitere »subjektstufige« Deutung von Hopsen entwickeln: Bei dem auf das Pflaster gezeichneten Haus bzw. der Wohnung handelt es sich dann um das jeweilige »Selbst« des Kindes; das Spielen wäre danach ein sich wiederholender Versuch der Selbstentwicklung und Selbstkorrektur: körperliches Selbstbild wie psychisches würden entworfen; das Selbst bildet jene Räumlichkeit von Gut und Böse, ich-idealen Wünschen (»Glück«) sowie die verschiedenen Sektionen des psychischen Interieurs ab. »Konflikthafte ödipale Auseinandersetzungen [...] werden auf der innerseelischen Bühne ausgetragen und verleihen dem kindlichen Protagonisten ein neues Gefühl psychischer Autonomie« (Tyson & Tyson, 2001, S. 136). Diese Entwicklungspro-

blematik der Latenzphase – also postödipal, aber für das Abarbeiten in der »Hopse« relevant – äußert sich auch in der Identifizierung mit den elterlichen, hier mütterlichen Moralvorstellungen. Das Spiel heißt entsprechend anderen Ortes: »Himmel und Hölle«. Über-Ich, Bestrafungsangst (Hölle) und Glück sind entsprechend fest in das projizierte kindliche Selbstbild der »Hopse« eingebaut!

Der »Einbruch« von Gummitwist

Der gesellschaftliche Umbruch, der sich zu Beginn der 1960iger Jahre ankündigt, führt auch zur Umwälzung bei den Straßenspielen: Ein neues Spiel wird geboren und erobert 1963 in ganz kurzer Zeit die Straße: »Gummitwist«, das »Hopse«/»Himmel und Hölle« zunehmend verdrängt.

»Gummitwist« beherrscht »seit 1963 recht auffällig die Kinderspielszene, auf den Schulhöfen, soweit es Hausmeister und Lehrer zulassen, ebenso wie vor den Häusern und, wo kein Platz ist, selbst auf Gehwegen und Straßen« (Baader, 1979, S.189). Baader bescheinigt dem Spiel ein »erstaunliches Durchsetzungsvermögen« und sieht es noch Anfang der 1970iger Jahre bei den Mädchen in Württemberg vorn.

Dennoch scheint mir auch »Gummitwist« nur ein »Platzhalter« für »Hopse« zu sein, wobei letztere auf irgendeine Weise dysfunktional geworden ist. Warum das so ist, dazu gleich eine These.

Interessant hierzu noch, dass die Industrie sehr engagiert ist für dieses Spiel: die Gold-Zack-Werke und ihre Schweizer Schwesterfirma verkaufen die Gummilitze und bringen 1963/1964 einen Polybeutel mit Gummi und Spielanweisung auf den Markt (vgl. Baader, 1979, S. 190).

Die Interpretation knüpft an dem konfliktuösen Bearbeiten der Frauen-Identität als häusliches Dasein bei »Hopse« an; doch die Entwicklung der Frauen-Identität und die Auseinandersetzung mit der Frauenrolle ändert sich in den 1960igern. Für »Gummitwist« braucht man statt der Kette (Stein, Glasscherbe) ein langes Gummiband, aber keinen eigens auszuwählenden und zu kennzeichnenden Spielraum mehr. Die Abfolge der Körperbewegungen, ihre Geschicklichkeit und Schnelligkeit sind noch mehr gefordert als bei »Hopse«, d. h. aber eigentlich Qualifikatio-

nen der Ware Arbeitskraft für Büro und Fließband. Dabei liegen die Vorteile von Gummitwist noch auf einer anderen erotischen und ästhetischen Ebene: die Bewegung ist fast tänzerisch und anmutig, obwohl auch nur gehüpft wird. Jedenfalls fällt die Nähe zum Tanz (auch der Name: amerikanisch »Twist«) auf, eine Geschicklichkeit, die ins Erotische geht. Dagegen wirkt Hinkeln, etwa auf einem Bein, doch etwas plump. Auch die geforderte enorme Leistungssteigerung: Gummi am Oberschenkel oder gar der Hüfte – Was man gar nicht schaffen konnte! Dies sind bereits Hinweise auf den weltweiten kulturellen Wechsel zu Beginn der 1960iger Jahre!

Der Wechsel von »Hopse« zu »Gummitwist« ist zudem symbolisierter Ausdruck für den Wechsel vom Hausfrauendasein zur Doppelbelastung von Hausarbeit, Familie und Lohnarbeit. Und dieser Konflikt, als Mädchen sich mit zukünftigen Identitäten als Hausfrau (und Mutter) einerseits und Lohnarbeiterin/Angestellte andererseits auseinander zu setzen, nicht nur inhaltlich, sondern über zu Spielregeln, -handlung und -operationen erstarrte Qualifikationsmerkmale, bestimmt dieses Spiel und gibt ihm für seine Zeit den Anreiz, lässt es aber auch nach einigen Jahren verlöschen, vielleicht, weil die Identitäts-Problematik von Hausfrauen-Dasein und Lohnarbeit gesellschaftlich akzeptiert und damit eingebnet ist.

Schluss und Ausblick

Magisches Denken und Fühlen im Spiel nachzuarbeiten, den Konfliktdeutungen der Spiele nachzugehen, die Abwertung, welche »Spielen« in Psychologie und Gesellschaft erfährt, aufzudecken, die Tragfähigkeit von zentralen Begriffen wie »Spielbewusstsein« und »Metakommunikation« zu prüfen – das sind einige wesentliche hier behandelte Fragen um das Spiel. Die Hauptfrage, ob das Kinderspiel noch zu retten sei, muss für das Straßenspiel offenbar negativ beantwortet werden.

Meine implizite These ist nun, dass die Straßenspiele nicht in allem, aber in wesentlichen Momenten nicht-entfremdete Formen des Spielens darstellen, seine Intrinsik und Befreiung von unbewussten Zwängen

transportieren, was eine Perspektive weiterer kritisch-psychologischer Forschung beinhaltet.

Denn mit dem Absterben des Straßenspiels geht auch ein Großteil an Freiheit für die Kinder verloren.

Und warum lässt man die Gesellschaft, das Straßenspiel einfach untergehen, wo doch sonst jedes Fachwerkhaus, wenn alt und historisch wertvoll, als Ausdruck der Kultur unter Denkmalschutz gestellt wird: Wo man so sehr um untergehende Kulturen und um ihren Erhalt bemüht ist, warum dann nicht auch »Straßenspiel« als schützenswert anerkennen, etwa als Grundschul-Fach in der Schule? Man könnte freilich auch hoffen, dass es ganz von selber wiederkommt, das alte Straßenspiel, weil plötzlich alle und jeder die Nase voll haben vom Computerkult und seinen die virtuelle Welt und seine Spieler kontrollierenden Spielen.

► Anmerkungen

- 1 Der vorliegende Beitrag gründet auf meinem Habilitations-Vortrag am Donnerstag, dem 15. Dezember 2005, an der Universität Bremen.
- 2 Es ist immer die weibliche Form mitgemeint.
- 3 Das Projekt über Straßenspiel gehörte zu den ersten Projekten des neu errichteten Studiengangs Psychologie an der Universität Bremen und hatte eine ausdrückliche Intention auf die Beobachtung von Straßen- und Spielplatz-Spielen, deren Protokollierung durch die Studierenden und deren Interpretation in den Seminaren des Projekts; s. a. Zurek (1980). Erster Versuch einer Bearbeitung des Straßenspielprojektes SS 1979.
- 4 »Eier legen« letztes an der Grundschule Melanchthonstraße (Bremen) noch Anfang 2000 gespieltes Schulhof-Spiel: man muss den aufspringenden Ball (zumeist Tennisball) unter einem Bein hindurchspringen lassen.
- 5 Zeck – spielen, necken, reizen; Zeckspiel; Der DUDEN (1991).
- 6 Wenn auch nicht in den Prozentzahlen!
- 7 Als Beispiel für sprachliche Vielfalt in Bremen und Niedersachsen, aus Cammann (1970): Das »Hinkespiel«, »Himmel und Hölle«, »Hopse mit vier Feldern«; »Hinkla Pinkla«.

- 8 In Bremen-Tenever spielt das befragte Mädchen mit einer Glasscherbe (diese würde weniger springen als ein Stein: die »edle« Kette zeigt den wertschätzenden Charakter der Berliner Spielkultur).
- 9 als Ursache: Mediendominanz der Western-Filme.
- 10 Hier deutet sich der Übergang zu den »Ernstspielen« an: John Reed (1976) berichtet (in *10 Tage , die die Welt erschütterten*), dass die durch Bürgerkrieg arbeitslos gewordenen Moskauer Zeitungs-Jungen bei Maschinengewehr-Feuer über die Straße rannten; wer hinüber kam, hatte gewonnen!
- 11 Bei »Hinkelpinkel mit Himmel« nach Cammann (1970, S. 83) heißt es: »Wer glücklich durchkommt, baut sich ein Haus, indem er ein beliebiges Feld mit Ecklinien versieht, auch die Anfangsbuchstaben seines Vornamens hineinschreibt. [...] Es wird solange gespielt, bis alle Felder Häuser geworden sind.«
- 12 »Häuschen werfen« 12. Tour bei Hopse (Peesch, 1957, S. 24): rückwärts werfen; trifft die Kette ein Kästchen, ist dies sein Häuschen mit Anfangsbuchstaben des Namens; zum ausruhen, andere müssen es überspringen!
- 13 In manchen Mutter-Vater-Kind-Spielen wird ebenfalls die ganze Wohnung im Grundriss mit Kreide auf den Gehweg oder Hinterhof gezeichnet.

► Literatur

Baader, Ulrich (1979). *Kinderspiele und Spiellieder. I. Untersuchungen in württembergischen Gemeinden. Und Teil II: Materialien: Kinderspiellieder und Abzählreime*. Tübingen: Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V. Schloss.

Brinkhoff, Klaus-Peter (1996). Kindsein ist kein Kinderspiel. Über die veränderten Bedingungen des Aufwachsens und notwendige Perspektivenerweiterungen in der modernen Kindheitsforschung. In: Jürgen Mansel (Hrsg.), *Glückliche Kindheit – schwierige Zeit? Über die veränderten Bedingungen des Aufwachsens* (S. 25-39). Opladen: Leske u. Burich.

Cammann, Alfred (1970). *Die Welt der niederdeutschen Kinderspiele*. Schloss Bleckede: Otto Meissner.

Der DUDEN. Die Deutsche Rechtschreibung. (1991). Mannheim: Duden-Verlag.

Hegemann-Fonger, Heike (1994). *Zum Wandel des Kinderspielens: eine empirische Analyse des Freizeitverhaltens von Grundschulern*. Münster: Lit Verlag.

Peesch, Reinhard (1957). *Das Berliner Kinderspiel der Gegenwart*. Berlin: Akademie-Verlag.

- Piaget, Jean (1975). *Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde*. Stuttgart: E. Klett.
- Postman, Neil (1995). *Das Verschwinden der Kindheit*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Reed, John (1976). *Zehn Tage, die die Welt erschütterten*. Berlin: Dietz.
- Retter, Hein (1992). Die Paradoxien von Kinderspiel und Kindheit als Spiegel der Paradoxien unserer gegenwärtigen Gesellschaft. *Neue Sammlung*, 32, 605-617.
- Sutton-Smith, Brian (1978). *Die Dialektik des Spielens, der Spiele und des Sports*. Schorndorf: Karl Hofmann.
- Tyson, Phyllis & Tyson, Robert L. (2001). *Lehrbuch der psychoanalytischen Entwicklungspsychologie*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Zurek, Adam (1980). *Erster Versuch einer Bearbeitung des Straßenspielpjekts SS 1979*. Universität Bremen (unveröff.).
- Zurek, Adam (2007). *Psychologie der Entfremdung. Eigen, fremd, entfremdet*. Kröning: Asanger Verlag (Habilitationsschrift Universität Bremen, FB 11).